Дом смерти

При желании с помощью этого небольшого приключения, вы можете начать «*Проклятие Страда*» с персонажами 1 уровня и после него поднять их до 3. Игроки могут создать героев используя предысторию персонажа «Проклятый» из приложения А к этой книге (скачать его можно на сайте https://vk.com/curseofstrahd) или использовать предыстории из «*Книги Игрока*», как обычно.

Прежде чем герои попадут в проклятый дом известный в городе как Дом смерти, вы должны организовать их прибытие в Баровию. Идеально для этого подойдет вступление «Ползучий туман» из главы 1, как наиболее прямолинейное. После того как герои прибудут в домен Страда, направьте их к деревне. Во время этого вступительного приключения туманы Равенлофта блокируют любые попытки героев исследовать другие места в Баровии.

Пересказанная классика

«*Проклятие Страда*» - это пересказ оригинального приключения «*Равенлофт*», опубликованного компанией TSRв 1983 году. За прошедшее со дня выхода время приключение заслужило репутацию величайшего приключения «Dungeons and Dragons» и в 1990 году вдохновило на создание одноименного сеттинга, состоящего из доменов ужаса.

Модуль I6: *Равенлофт*, написанный Трейси и ЛорройХикмэн, стал новым словом в ролевых играх, сочетая в себе интересную историю, интересное место, а также сложного и по-настоящему жуткого злодея. Замок Равенлофт запечатленный на великолепных трехмерных картах по сей день остается самым знаковым и запоминающимся подземельем D&D.

В этом превью герои познакомятся с Баровией. «*Проклятие Страда*» - это большое приключение, созданное при участии Трейси и Лоры Хикмэн. В нем рассказывается о землях вокруг замка Равенлофт, а также проливается свет на темное прошлое лорда замка и земли Баровии. Ведь, как известно, в свое время проклятая Баровия была вырвана из родного мира Темными силами и опутана туманами как один из доменов ужаса в Царстве Теней.

Вступления к приключению

Во время события, которым начинается приключение, герои приглашены или затащены силой в домен Страда и их судьбы оказываются переплетены. Ниже описаны различные способы, как герои могут попасть в Баровию. Используйте любой по своему усмотрению.

Полный список содержится в приключении «*Проклятие Страда*». В этом небольшом приключении вы можете использовать только вступление «Ползучий туман», во время которого герои путешествуют по пустой лесной дороге, когда их поглощает туман и забирает в земли Баровии.

Ползучий туман

Предполагается, что герои устроили лагерь в лесу, когда их поглотил туман и бесшумно перенес на окраину Баровии.

> Этой ночью в лесу очень тихо и прохладно, тишину нарушает лишь треск костра. По краям лагеря начинает стелиться туман, приближаясь все ближе с наступлением ночи. К утру туман стал густым и почти непроницаемым, деревья вокруг вас кажутся серыми призраками. Внезапно вы замечаете, что это не те деревья, которые окружали вас вчера, когда вы разбивали лагерь.

Неважно в каком направлении пойдут герои по пустой, грязной дороге, проложенной сквозь лес, вскоре они выйдут к окраинам деревни Баровия.

Где мне найти «Проклятие Страда»

«*Проклятие Страда*» будет доступно в игровых магазинах в рамках WizardsPlayNetwork **4 марта**. К заказу онлайн и в книжных магазинах оно будет доступно с **15 марта**. Вы уже сегодня можете оформить предварительный заказ нанего на Amazon.com.

Деревня Баровия
(Зона E)
E1
E2
E3
E4
E5
E6
E7
N
W
E
S

История

Домом смерти называют старый городской дом в деревне Баровия (на карте обозначен E7, остальные места на карте описаны в приключении «*Проклятие Страда*»). Дом много раз сжигали дотла, но он снова и снова поднимался из пепла, по собственной воле и по воле Страда. Местные обходят дом стороной, боясь враждебных злых духов, по поверьям обитающих в его стенах.

Дом был построен богатой семьей, практиковавшей темное искусство. Они создали небольшой культ, соблазном и ложными обещаниями завлекая туда своих друзей. Когда по деревне поползли слухи, жители начали обращать внимание на ночные оргии, творящиеся в его стенах.

Члены культа безуспешно пытались призвать зловещие сущности из других миров, охотились на путников и приносили их в жертву во время безумных ритуалов, а потом пировали, поедая их трупы. Когда стало понятно, что ритуалы жертвоприношения бесполезны, члены культа стали просто удовлетворять свои больные фантазии. Ряды культа сокращались, после многочисленных неудач люди теряли интерес.

А затем появился Страд фон Зарович.

Культисты сочли его мессией, посланным им Темными силами. Он притягивал их как огонь мотыльков, члены культа обещали ему преданность взамен за вечную жизнь, но Страд отверг их, не считая ни культ, ни его лидеров достойными внимания. Культисты в отчаянье бежали в Дом смерти.

Привычка культистов ловить и пожирать несчастных путников привела к их падению. Однажды они пленили группу искателей приключений, которых Страд специально заманил в свой домен для своих целей. Вскоре после этого к Дому смерти прибыла черная карета и из ее темных недр появился сам вампир. Культисты пытались произвести на Страда впечатление, но он перебил их всех, покарав за убийство его марионеток. Спустя столетия души культистоввсе еще обитают в подземельях под домом. Похоже, что само здание не желает, чтобы культ был предан забвению.

Повышение уровня

Во время этого маленького приключения герои получают уровни, выполняя определенные цели, а не за убийство монстров. Вот этапы на которых получают уровень:

- Когда герои находят тайную лестницу на чердаке (локация 21), они поднимаются на 2 уровень. Но лестница появляется лишь при определенных обстоятельствах.

- Герои поднимаются на 3 уровень, после того как спасаются из дома (смотрите раздел «Концовки»).

Роза и Шип

Туманы Равенлофта затягивают героев в домен Страда. Им ничего не остается, как идти по пустынной дороге (местность A), по которой они добираются к деревне Баровия (местность E). После того, как герои оказываются в деревне, прочитайте:

> Посыпанная гравием дорога приводит вас к деревне. Высокие дома возвышаются как могильные камни. Между ними примостились несколько закрытых магазинчиков. Даже двери в таверну наглухо закрыты.
>
> Внезапно вы слышите тихий плач и замечаете двух детей, стоящих посреди улицы. Вокруг ни души.

Это десятилетняя Розавальда (известная как Роза) и ее семилетний брат Шипболдт (известный как Шип). Шип плачет, сжимая тряпичную куклу. Роза пытается его успокоить.

Если герои приблизятся к детям и обратятся к ним, прочитайте:

> После того как девочке удалось успокоить мальчика, она поворачивается к вам и говорит. «В нашем доме чудовище!» Она показывает на высокий кирпичный городской дом, видавший лучшие дни. В окнах дома кромешная тьма. У входа в дом крытая галерея, а ржавая дверь немного приоткрыта. Соседние дома пустуют, их двери и окна закрыты.

Если герои расспросят детей, они узнают следующее:

- Дети не знают, как выглядит «чудовище», но слышали его чудовищный вой.
- Их родители (Густав и Элизабет Дёрст) заперли чудовище в подвале.
- Их младший брат (Уолтер) на третьем этаже в детской (это неправда, но дети об этом не знают).

Роза и Шип боятся возвращаться в дом, пока там чудовище. Их можно уговорить подождать в галерее (локация 1A), пока герои осматривают дом. Хотя они выглядят как обычные дети, на самом деле Роза и Шип – иллюзии, созданные домом, чтобы завлечь героев внутрь. Дети не знают, что они иллюзии и исчезают если на них напасть или затащить их в дом.

Дети умерли от голода несколько веков назад, когда родители заперли их на чердаке и забыли про них. Они были слишком юны и невинны, чтобы понять, что их родители замешаны в чудовищных преступлениях. Им рассказывали, что в подвале живет чудовище, чтобы дети не спускались в подземелье. «Чудовищный вой», который слышали дети – это крики жертв культа.

Туманы

Герои, оставшиеся снаружи дома, замечают, что вокруг них скапливается туман, поглощая остальную деревню. Чем больше зданий исчезают в тумане, тем больше герои понимают, что у них нет другого выбора, кроме как искать убежища в доме. Туманы не заходят в дом, но окутывают тех, кто остается снаружи (смотрите раздел во второй главе «Земли Баровии», чтобы узнать, что делают туманы).

Описание дома

Описание локаций дома соответствует меткам на карте дома на странице 216.

1. Вход

Украшенные железные ворота, с петлями с одной стороны и замком с другой окружены небольшой каменной галереей (локация 1B). Ворота незапертые и их ржавые петли издают жуткий скрип, когда их открывают. С крыши галереи по обе стороны от прохода, ведущего в большое фойе, свешиваются на цепях масляные лампы.

На южной стене фойе висит щит с изображением герба (золотая мельница на красном поле), а по обе стороны от него портреты в рамах, на которых изображены аристократы с каменными лицами (давно почившие члены семьи Дёрстов). Двойные двери из красного дерева с витражами на панелях ведут из фойе в главный холл (локация 2A).

2. Главный холл

Широкий холл (локация 2A) с камином из черного мрамора в одном конце и витой лестницей из красного мрамора с другой. На стене над камином прикреплен длинный меч (не магический), с украшением в виде мельницы на рукояти. Обшитые деревом стены роскошно украшены изображением лоз, цветов, нимф и сатиров. Герои, обыскивающие стены в поисках тайных дверей или чего-то еще, увидят (если успешно пройдут проверку мудрости со СЛ 12 (внимательность) змей и черепа, незаметно вставленные в росписи на стенах. Декоративные панели следуют за лестницей на второй этаж.

В гардеробе (локация 2B) висят несколько черных плащей, а на верхней полке лежит высокая черная шляпа.

Особенности Дома смерти

Дом смерти чувствует всех, кто находится в его стенах. Его цель – продолжать работу культа и заманивать путников на верную гибель. Ниже перечислены важные особенности дома.

У дома четыре этажа (включая чердак) и два балкона на третьем этаже, один с передней части дома, второй с задней. В доме деревянные полы и на всех окнах есть петли, позволяющие открывать их наружу.

Комнаты на первом и втором этаже без следов пыли и возраста. Половицы и панели на стенах хорошо промаслены, занавесы и обои не выцветшие, а мебель выглядит как новая. Но третий этаж и чердак выглядят совсем иначе. Они пыльные, все в них постаревшее, покрыто паутиной, а половицы скрипят под ногами.

Высота потолка зависит от этажа. На первом этаже потолки 10 футов, на втором 12 футов, на третьем 8 футов, а на чердаке 13 футов.

Ни одна из комнат дома не освещена, но в большинстве из них масляные лампы или камины.

Герои могут решить сжечь дом дотла, но это поможет лишь на время. Через 1к10 дней дом восстановит себя сам. Из пепла начнет собираться черная древесина, затем она образует крепкую основу, вокруг которой начнут появляться стены. Уничтоженная мебель так же восстановиться. Дом воскресает за 2к6 часов. Вынесенные из дома предметы не появятся, уничтоженная нежить тоже не вернется. Подземелье не считается частью дома и не сможет восстановить себя таким образом.

3. Охотничья комната

Эта комната, со стенами, выложенными дубовыми панелями, является собранием охотничьих трофеев. Над камином голова оленя, а по всей комнате расставлены три волчьих чучела.

Два кресла, обитые шкурами животных, стоят развернутые к камину, а между ними расположился дубовый стол с бочонком вина и двумя резными деревянными чашами и канделябром. Над накрытым скатертью столом, обставленном четырьмя стульями, свисает люстра.

У стен стоят два шкафчика. Восточный закрыт на замок, который можно взломать воровскими инструментами, успешно пройдя проверку ловкости со СЛ 15. В нем тяжелый арбалет, легкий арбалет, одноручный арбалет и по 20 болтов к каждому оружию. Западный шкафчик не заперт – в нем колода игральных карт и набор винных бокалов.

Тайный люк

В юго-западном углу, в полу скрыт люк. Его невозможно заметить или открыть, если только герои не

окажутся снизу (локация 32). До этого момента Дом смерти скрывает этот проход.

4. Кухня и кладовая

Кухня (локация 4А) очень аккуратная, по шкафам разложены посуда, кухонная утварь и приборы. На кухонном столе лежит разделочная доска и скалка. Каменный куполообразный очаг стоит у восточной стены, железный дымоход уходит в дыру в стене. Слева от печи маленькая дверь, ведущая в кладовую (локация 4В). Вся еда в кладовой выглядит свежей, но совершенно безвкусная.

Кухонный лифт

За маленькой дверцей в юго-западной части кухни расположен кухонный лифт – каменная шахта 2 фута в ширину, с деревянной подъемной коробкой и простым веревочным механизмом, управляемым вручную. Шахта соединяет локации 7А (комнату для слуг) и 12А (комнату хозяина). Возле лифта на стене висит медный колокольчик, проволокой соединенный с кнопками в других локациях.

Персонаж маленького роста может забраться в коробку лифта, успешно пройдя проверку ловкости (акробатики) со СЛ 10. Лифт способен поднять 200 фунтов, если нагрузить больше он сломается.

5. Обеденная комната

Центральным украшением этой комнаты с деревянными панелями, резной стол красного дерева, обставленный восьмью стульями с высокими спинками, с лепными подлокотниками и с подушками на сидениях. Роскошная люстра свисает над столом, сверкая хрусталем и серебром. Над мраморным камином висит картина в раме из красного дерева, изображающая горную долину.

Панели на стенах украшены резными изображениями оленей, средь деревьев. Герои, которые будут обыскивать стены в поисках тайных дверей или чего-то иного, могут заметить в случае успешной проверки мудрости (внимательности) со СЛ 12 уродливые лица на стволах деревьев и волков, скрывающихся в вырезанных кустах.

Окна закрывают красные шелковые шторы, а на южной стене с железного карниза свисают гобелены с изображениями охотничьих собак и аристократов на лошадях, преследующих волка.

6. Верхний холл

По стенам этого изысканного холла висят масляные лампы. Над каминной полкой свисает портрет семьи Дёрстов в деревянной рамке: Густав и Элизабет Дёрст и их улыбающиеся дети, Роза и Шип. На руках отца ребенок в пленках, на которого мать смотрит с едва заметным презрением.

Вдоль стен, по обе стороны от восточных и западных дверей, стоят доспехи. Каждый сжимает в руках копье и шлем сделан в виде волчьей головы. На дверях вырезаны танцующие юноши и девушки, но, если внимательно присмотреться и пройти успешную проверку мудрости (внимательность) со СЛ 12, можно понять, что они не танцуют, а отбиваются от стай летучих мышей.

Лестница из красного мрамора начинающаяся на первом этаже продолжается по спирали на третий этаж в локацию 11. Оттуда веет холодком.

7. Комната для слуг

Простенькая спальня (локация 7А), в которой расположена пара кроватей с набитыми соломой матрасами. На полу возле каждой кровати стоит пустой сундучок. В прилегающем к комнате гардеробе (локация 7В) висит аккуратная униформа слуг.

Кухонный лифт

В западном углу расположен кухонный лифт, а возле него на стене кнопка, после нажатия на которую звонит колокольчик в локации 4А.

8. Библиотека

Хозяин дома много часов проводил в этом месте, до того, как обезумел.

> Красные бархатные шторы закрывают окна этой комнаты. Изысканный письменный стол из красного дерева и сделанный в том же стиле стул с высокой спинкой стоят лицом ко входу, а сбоку расположен камин, над которым висит картина в раме, изображающая мельницу на скалистом утесе. По углам комнаты стоят два мягких кресла. Огромные, до потолка, стеллажи с книгами выставлены у южной стены. Деревянная лестница на колесиках позволяет легко достигнуть верхних полок.

На письменном столе лежит несколько предметов: масляная лампа, флакон с чернилами, перо, огниво и письмо, запечатанное красной восковой печатью, а также четыре листа пергамента, и деревянная печать с гербом Дёрстов (ветряной мельницей). Ящик стола пуст, за исключением железного ключа, открывающего дверь в локацию 20.

На шкафах лежат сотни книг, посвященных самым разным темам: истории, военному делу, алхимии и т.д. Несколько шкафов заняты коллекцией первых изданий поэтической и художественной литературы. Книги гниют и разваливаются, если их вынести из дома.

Тайная дверь

За одним из шкафов расположена тайная дверь, которая открывается если дернуть рычаг, выполненный в виде книги в красной обложке с черным корешком. Обнаружить эту книгу может герой, осматривающий шкаф и успешно прошедший проверку мудрости (внимательности) со СЛ 13. Если дверь не придерживать после открытия, она автоматически закроется через некоторое время. За тайной дверью лежит локация 9.

9. Тайная комната

В тайной комнате множество шкафов с книгами, описывающими ритуалы по призыву демонов и некромантские ритуалы культа известного как Жрецы Осибуса. Все ритуалы – бессмысленные и нерабочие, это может определить любой герой, после изучения их в течении часа и успешно прошедший проверку интеллекта (магии) со СЛ 12.

Возле южной стены стоит массивный деревянный сундук на когтистых железных ножках, его крышка

полуоткрыта. Из сундука торчит скелет в кожаном доспехе. Если приглядеться, то станет понятно, что это останки человека, наткнувшегося на ловушку с ядовитым дротиком. В доспехе и между ребер мертвого авантюриста торчат три дротика. Механизм, который их выпустил более не функционирует.

В левой руке скелет сжимает письмо с печатью Страда фон Заровича, который авантюрист пытался вытащить из сундука. Письмо написано размашистым почерком и гласит следующее:

Мой ничтожный слуга,

Я не мессия, посланный тебе Темными Силами этой земли. Я не приведу тебя к бессмертию. Те несчастные души, которые вы приносили в жертву на своем тайном алтаре, те путники, которых вы замучили в своем подземелье, они знают, что это не вы призвали меня в эту прекрасную землю. Вы лишь черви под моими ногами.

Ты говоришь, что вы прокляты, что ваши судьбы разрушены. Ты променял любовь на безумие, нашел утешение в объятиях другой женщины и зачал мертворожденного сына. Проклят ли ты тьмой? Без сомнения. Ты просишь избавить тебя от твоего убогого существования? Не думаю, что стоит. Меня устраивает то, чем ты являешься сейчас.

Твой лорд и хозяин
Страд фон Зарович

Сокровище

В сундуке лежат три пустые книги с черными обложками (стоят по 25 зм каждая), три свитка с заклинаниями (*благословление (bless), защита от яда (protection from poison)* и *божественное оружие (spiritual weapon)*), документы на доми мельницу, и подписанное завещание. Мельница находится в горах к востоку от Валаки (смотрите главу 6 «Старый костомол»). Завещание подписано Густавом и Элизабет Дёрст и по нему дом, мельница и все семейное имущество отходит Розавальде и Шипболдту, в случае смерти родителей. Книги, свитки, документы и завещание сразу же постареют, если их вынести из дома, но сохранятся.

10. Музыкальная комната

Тончайшие занавески загораживают окна в этом элегантно обставленном холле, с потолка которого свешивается медная люстра. Обитые материей стулья стоят вдоль стен, на стенах расположены витражи с прекрасными мужчинами, женщинами и детьми танцующими и играющими на музыкальных инструментах.

В северо-западном углу стоит клавесин и скамейка. Возле камина стоит большая арфа. Гипсовые статуэтки танцоров в прекрасных одеждах украшают каминную полку. Если их внимательно рассмотреть, можно увидеть, что некоторые из них на самом деле скелеты в одеяниях.

11. Балкон

Герои, поднявшиеся на самый верх по красным мраморным ступеням, выйдут на пыльный балкон, вдоль одной из стен которого стоит комплект черных доспехов, покрытый паутиной. Эти латы - **оживленный доспех (animated armor)** и он нападает, когда получает урон или если герой подходит к нему в пределах 5 футов. Сражается он до полного уничтожения.

На дубовых панелях стен расположены масляные лампы с лесными пейзажами, деревьями, роняющими листья и маленькими зверьками. Герои, которые будут осматривать стену в поисках тайных дверей или пожелавшие изучить панели, при успешной проверке мудрости (внимательности) со СЛ 12, замечают, что средь деревьев висят маленькие трупы, а в земле роятся черви.

Тайная дверь

Найти тайную дверь на западной стене можно если пройти успешную проверку мудрости (внимательности) со СЛ 15. Открыть ее легко, и она скрывает за собой деревянные ступени, завешанные паутиной и ведущие на чердак.

12. Комната хозяина

Покрытые пылью двойные двери, ведущие в эту комнату украшены витражным стеклом. Витраж сделан в виде ветряных мельниц.

Пыльная покрытая паутиной спальная хозяина (12A) с закрытыми бордовыми занавесками окнами. В комнате расположена кровать с пологом на четырех столбиках с украшенными шторами и рваными тонким занавесками, два шкафа из одного гарнитура, дамский столик с зеркалом в деревянной раме и коробочкой с украшениями (смотрите раздел «Сокровища») и обитый тканью стул. На полу, возле камина, лежит полусгнившая тигриная шкура, а над камином висит портрет Густава и Элизабет Дёрст. В небольшом, увешанном паутиной, фойе в юго-западном углу стоит стол и два стула. На пыльной скатерти покоится пустая фарфоровая миска и кружка из одного комплекта.

Напротив кровати расположена дверь с большим зеркалом. Открывается она в пустой пыльный шкаф (локация 12B), а из фойе дверь ведет на небольшой балкон (12C).

Кухонный лифт

В углу западной стены расположен кухонный лифт с кнопкой на стене возле него. Если нажать на кнопку звонит колокольчик в локации 4A.

Сокровище

Коробка с драгоценностями на дамском столике сделана из серебра с золотой филигранью (стоит 75 зм). В ней три золотых кольца (каждое по 25 зм) и тонкое платиновое ожерелье с подвеской с топазом (стоит 750 зм).

13. Ванная комната

В этой темной комнате стоит деревянная ванная на ножках в виде когтистых лап, небольшая печь со стоящей на ней бадьей и бочка с пробкой у восточной стены. В цистерну на крыше собирается дождевая вода, которая по трубе сливается в бочку. Но сейчас водопровод уже не работает.

14. Кладовая

Вдоль стен этой комнаты стоят пыльные шкафы. На некоторых из них лежат свернутые простыни, одеяла и старое мыло. Возле дальней стены стоит покрытая паутиной **оживленная метла (animated broom)** (используйте статистики **летающего меча (flying sword)**, но урон дробящий, а не режущий). Она нападает, если кто-то подойдет к ней в пределах 5 футов.

15. Комната няни

Пыль и паутина покрывают элегантную спальню (локация 15A) и прилегающую к ней детскую (локация 15B). Двойные двери с панелями украшенными витражным стеклом открываются на балкон (локация 15C), на фасаде дома.

Когда-то тут жила семейная няня. Она вступила в любовную связь с хозяином дома, что привело к рождению мертвого ребенка по имени Уолтер. Вскоре после этого культ убил няню. В комнате летает **дух (specter)** няни, если герои уже не победили его в комнате 18. Призрак появляется и нападает, когда герой открывает дверь в комнату. Он выглядит как испуганная молодая женщина, тощая как скелет. Она не может говорить и ее невозможно успокоить.

В комнате стоит большая кровать, два прикроватных столика и пустой гардероб. Возле гардероба у стены большое зеркало в рост человека с резной рамкой, вырезанной в мотивах ивы и ягод. Герои, обыскивающие стену в поисках тайных дверей или осматривающие зеркало, при успешной проверка мудрости (внимательности) со СЛ 12 могут заметить среди ягод глазные яблоки. В стене за зеркалом расположена тайная дверь (смотрите раздел «Тайная дверь»).

В детской стоит люлька, покрытая черным покрывалом. Когда герои поднимут покрывало, они увидят маленький туго завернутый сверток, размером с ребенка, лежащий в ней. Но если сверток развернуть, в нем ничего не окажется.

Тайная дверь

Тайную дверь за зеркалом можно найти, сделав успешную проверку мудрости (внимательности) со СЛ 15. Если толкнуть ее, она легко откроется и обнаружится проход, затянутый паутиной и ведущий на чердак.

16. Чердак

Большой пустой чердак весь затянут паутиной и покрыт пылью.

Запертая дверь

Дверь в локацию 20 закрыта на висячий замок. Ключ к нему лежит в библиотеке (локация 8), но замок можно взломать воровскими инструментами при успешной проверке ловкости против СЛ 15.

17. Запасная спальня

В этой покрытой пылью комнате стоит узкая кровать, тумбочка, маленькая железная печка и письменный стол с табуреткой. Кроме того, в не есть пустой гардероб и кресло-качалка. Улыбающаяся кукла в жёлтом кружевном платье сидит на подоконнике северного окна. Она вся покрыта паутиной, как свадебной вуалью.

18. Кладовая

Эта пыльная кладовая заставлена старой мебелью (стульями, вешалками для пальто, большими зеркалами, манекенами для одежды и т.п.). Вся мебель покрыта пыльными белыми простынями. Возле железной печки, укрытой покрывалом, в незапертом деревянном ящике лежит скелет няни, завернутый в рваную простыню со следами крови. Герой, осматривающий останки и успешно прошедший проверку мудрости (медицины) узнает, что женщину забили до смерти ножами.

Если останки потревожить **дух (specter)** няни появляется и нападает, при условии, что он уже не был побежден в локации 15.

Тайная дверь

Тайная дверь на восточной стене открывается только при соблюдении определенных обстоятельств. Подробней об этом написано в локации 21.

19. Запасная спальня

Эта комната вся покрыта паутиной и в ней расположена узкая кровать, тумбочка, кресло качалка, пустой гардероб и маленькая железная печка.

20. Детская

Дверь в эту комнату заперта снаружи (смотрите локацию 16).

> В комнате квадратное окно по обеим сторонам от которого стоят деревянные детские кроватки. Неподалеку от двери сундучок с игрушками, с изображениями мельниц на всех сторонах и кукольный домик, в точности повторяющий тот страшный дом, в котором вы находитесь. Все это покрыто паутиной. В центре, на полу лежат два маленьких скелета в сгнившей, но знакомой одежде. У того, что поменьше, в руках тряпичная кукла, которую вы тоже вспоминаете.

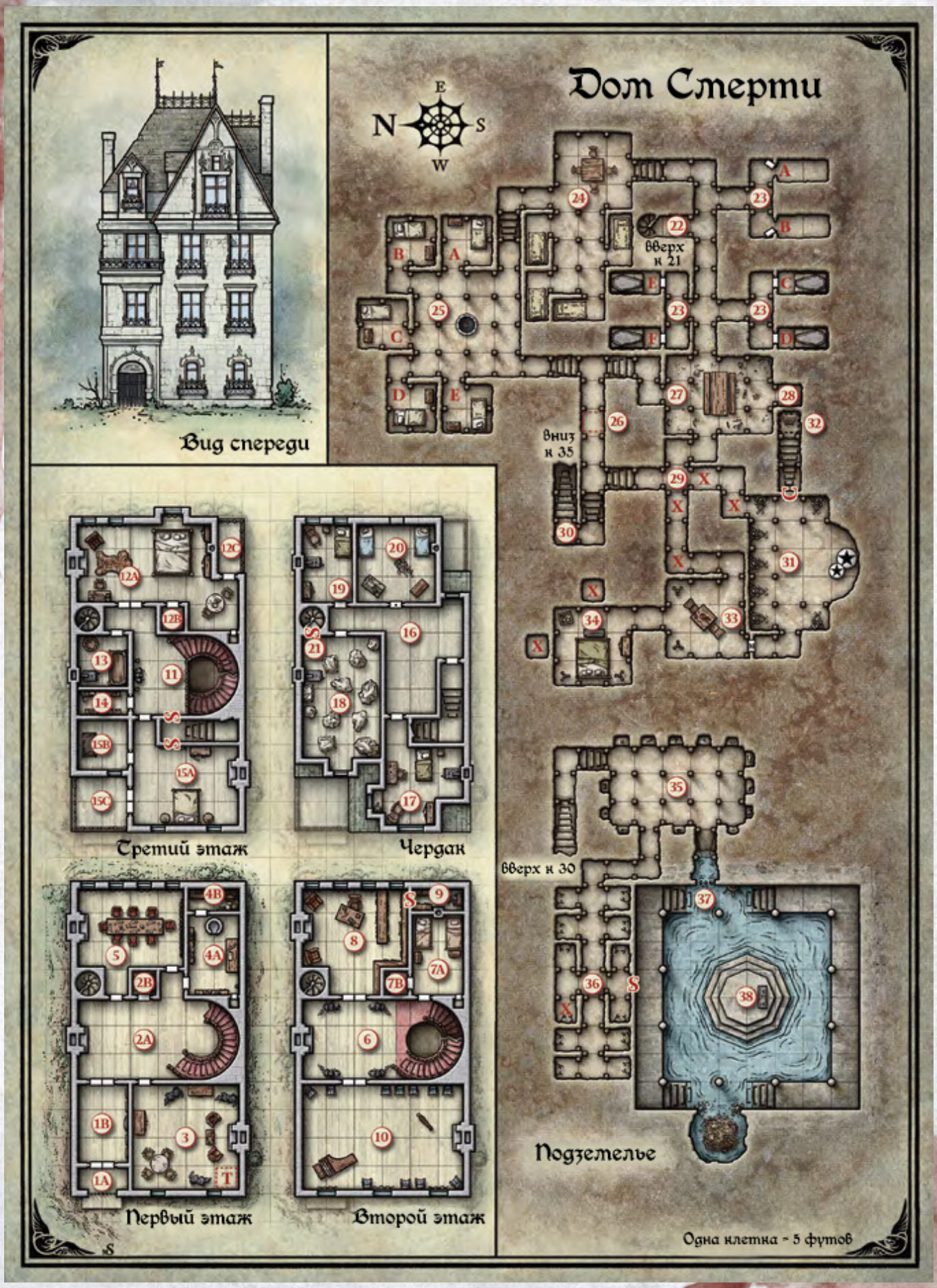
Детей Дёрстов, Роза и Шип, заперли и забыли в этой комнате, и они умерли от голода. Герои сразу должны понять, что это их маленькие скелеты лежат посреди комнаты, и они легко опознают в них одежду тех детей, что пригласили их в дом. В руках скелета Шипа тряпичная кукла.

В сундуке с игрушками много тряпичных животных и игрушек. Герой, осматривающий кукольный домик и успешно прошедший проверку мудрости (внимательности) со Сл 15, сможет обнаружить все тайные двери в доме, включая ту, что на чердаке (локация 21).

Роза и Шип

Если потревожить либо сундук с игрушками, либо кукольный домик, в центре комнаты появляются призраки Розы и Шипа. Используйте статистики **привидений (ghost)** из «*Книги монстров*», со следующими изменениями:

- Они маленькие и законопослушно добрые.
- У них 35 хитов (10к6) у каждого.
- У них нет возможности применять действие ужасный облик.


Дом Смерти
E
N
S
W
Вид спереди
вверх к 21
вниз к 35
вверх к 30
Третий этаж
Чердак
Первый этаж
Второй этаж
Подземелье
Одна клетка = 5 футов

• Они говорят на всеобщем языке и у них уровень сложности 3 (700 опыта).

Детям не нравится, что трогают их игрушки, но сражаются они только в случае самозащиты. В отличие от иллюзий на улице, созданных домом, эти дети знают, что они мертвы. Если спросить, как они умерли, Роза и Шип объяснят, что родители заперли их на чердаке, чтобы защитить от «чудовищ в подвале» и они умерли от голода. Если спросить их как попасть в подвал, Роза показывает на кукольный дом и говорит: «Есть тайная дверь, на чердаке». Герои, после этого осматривающие домик в поисках секретной двери, могут сделать проверку мудрости (внимательность) с преимуществом.

Дети боятся остаться одни. Если кто-то из героев намеривается уйти, приведения ребенка пытается овладеть им. Если приведение овладевает героем, то позвольте герою сохранить контроль над персонажем, но дайте ему одну из следующих слабостей (flaw):

• Герой одержимый Розой получает слабость: «Мне нравится быть главной и меня злит, когда мне говорят, что делать».

• Герой одержимый Шипом получает слабость: «Я всего боюсь, даже собственной тени и плачу в отчаянье, если что-то идет не так, как мне хочется».

Герой одержимый привидением Розы или Шипа не может добровольно покинуть Дом смерти или подземелье под ним. Оба приведения можно заставить оставить тело героев успешно пройдя проверку харизмы (запугивание) со Сл 11 как действие.

Если приведение опустить до 0 хитов, оно восстановится на рассвете следующего дня. Единственный способ упокоить души детей навечно, это отнести их останки в их гробницы (локации 23E и 23F). Но дети об этом не знают.

Развитие сюжета

Если группа упокоит души детей, каждый герой получает вдохновение (смотрите раздел «Вдохновение» в «*Книге игрока*» в главе 4 «Личность и предыстория»).

21. Тайная лестница

Узкая спиральная лестница, сделанная с деревянными, скрипящими ступеньками, расположена в шахте радиусом 5 футов из известнякового камня, начинающейся на чердаке и спускающейся 50 футов вниз в подземелье, через весь дом. Шахта полностью затянута паутиной и ничего не видно дальше чем на 5 футов, при спуске.

Ни тайной двери, ни шахты не существует, пока дом не явит их, что произойдет в одном из двух случаев:

• Герои найдут письмо Страда в тайной комнате в библиотеке (локация 9).

• Герои найдут тайную дверь в кукольном домике (локация 20).

Когда дом пожелает создать тайную дверь, герои найдут ее автоматически (не нужно делать проверок). Герои, спустившиеся по спиральной лестнице, окажутся в локации 22.

22. Вход в подземелье

Деревянная спиральная лестница заканчивается и начинается узкий туннель, идущий на юго-запад и разветвляющийся там направо и налево.

Призрачное пение

Как только герои прибудут в подземелье, они услышат жуткое непрерывное пение, эхом раздающееся в коридорах. Невозможно понять, откуда идет звук, пока герои не достигнут локации 26 или 29. Слова можно различить, только достигнув локации 35.

23. Семейные склепы

В земле выкопаны несколько склепов. Каждый запечатан каменной плитой, если не сказано иного. Чтобы убрать плиту нужно пройти успешную проверку силы (атлетики) со Сл 15; использование лома или другого рычага, даст преимущество.

23A. Пустой склеп

Пустая каменная плита запечатывает этот склеп. Он пуст.

23B. Склеп Уолтера

Каменная плита, которая должна была закрывать этот склеп, стоит у стены. На ней написано: «Уолтер Дёрст». Склеп пуст.

23C. Склеп Густава

На каменной плите выбита надпись: «Густав Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

23D. Склеп Элизабет

На каменной плите выбита надпись: «Элизабет Дёрст». В склепе пустой гроб, на каменном постаменте. **Стая насекомых (сколопендр) (swarm of insects (centipede))** выползает из глубины склепа и нападает, если потревожить гроб.

23E. Склеп Розы

На каменной плите выбита надпись: «Розвальда Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Розы (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Розой, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

23F. Склеп Шипа

На каменной плите выбита надпись: «Шипболдт Дёрст». Внутри – пустой гроб, на каменном постаменте.

Если останки Шипа (см. локацию 20) перенести в гроб, то дух ребенка обретет покой и исчезнет навсегда. Герой, одержимый Шипом, больше не считается одержимым (также смотрите раздел «Развитие сюжета» в локации 20).

24. Комнаты начинающих членов культа

Деревянный стол и четыре стула стоят в восточной части комнаты. А в западной четыре ниши с набитыми затхлой соломой тюфяками.

25. Колодец и комнаты культистов

Колодец, на 3 фута выступающий из земли и 4 фута радиусом, уходит вниз на 30 футов к воде. Деревянное ведро висит на подъемном механизме.

Пять комнат по бокам когда-то служили пристанищем для важных членов культа. В каждой стоит деревянная кровать с затхлым соломенным тюфяком и деревянный сундук для хранения личных вещей. Все сундуки закрыты на ржавый железный замок, открыть который можно с помощью воровских инструментов и успешной проверки ловкости со Сл 15.

Сокровище

Кроме бесполезных личных вещей в каждом сундуке содержатся некоторые ценности.

25A. В сундуке лежит 11 зм и 60 см в кошельке из человеческой кожи.

25B. В сундуке лежат три моховых агата (по 10 зм каждый) завернутые в черную ткань.

25C. В сундуке лежит черная кожаная повязка на глаз с вшитым в нее сердоликом (стоит 50 зм).

25D. В сундуке расческа из слоновой кости с серебряными зубчиками (стоимостью 25 зм).

25E. В сундуке посеребренный короткий меч (стоимостью 110 зм).

26. Скрытая яма с шипами

Призрачное пение, слышимое в подземельях, становится заметно громче, когда идешь по этому туннелю. Успешная проверка мудрости (внимательности) со Сл 15 обратит внимание героев на отсутствие следов. Герои, обыскивающие пол в поисках ловушек, найдут яму глубиной 10 футов и шириной 5 футов, укрытую гнилыми досками, забросанными грязью. На дне ямы заточенные деревянные колья. Первый герой, ступивший на укрытие рухнет вниз, упадет и получит 3 (1к6) урона дробящим от падения и 11 (2к10) колющего урона от шипов.

27. Обеденный зал

В этой комнате стоит деревянный стол, возле которого расположены длинные скамьи. На грязном полу лежат человеческие кости – остатки злодейских пиршеств культа.

В центре южной стены темная ниша (локация 28). Герои, которые приблизятся на 5 футов к нише привлекут внимание существа, обитающего в ней.

28. Кладовка

В этой нише затаился **грик (grick)**, который выскальзывает и нападает на первого персонажа в 5 футах от него, которого увидит. Героев с пассивной мудростью (внимательностью) ниже 12 он застает врасплох.

29. Встреча с вурдалаками

Призрачное пение отсюда слышится особенно сильно, и оно идет с севера. Когда один или несколько героев дойдут до середины крестообразного туннеля, четыре **упыря (ghouls)** (бывших культиста) выбираются из земли в местах, отмеченных X на карте, и нападают. Сражаются они пока не будут уничтожены.

30. Лестница вниз

Любому герою, стоящему наверху этой лестницы 20 футов длинной, понятно, что призрачное пение идет откуда-то снизу. Герои, спустившиеся вниз по ступенькам, прибывают в локацию 35.

31. Часовня Темного владыки

Эта комната завалена заплесневелыми скелетами, прикованными к стене ржавыми кандалами. На южной стене широкая ниша и в ней раскрашенная фигура, вырезанная из дерева, изображающая худощавого мужчину с бледным лицом, в большом плаще, с левой рукой, покоящейся на голове стоящего возле него волка. В правой руке он сжимает дымчато-серый хрустальный шар.

В комнате есть два выхода: на западной и северной стенах. Пение идет с запада.

Деревянная фигура изображает Страда, которому культисты приносили жертвы в пустых надеждах, что тот придет и откроет им темные тайны. Если герои коснуться изваяния или заберут хрустальный шар из ее руки, вокруг появляются пять **теней (shadows)** и нападают на них. Эти тени являются духами почивших здесь культистов и преследуют тех, кто бежит даже за пределами комнаты.

Скелеты у стен всего лишь безобидные декорации.

Скрытая дверь

Герои, обыскивающие комнату в поисках тайных дверей, могут найти скрытую дверь в середине восточной стены при успешной проверке мудрости (внимательности) со Сл 10. Это обычная (хотя и полусгнившая) деревянная дверь, укрытая под слоем глины. За дверью каменная лестница, длиной в 10 футов, ведущая к маленькой площадке (локация 32).

Сокровище

Хрустальный шар стоит 25 зм. Его можно использовать как магическую фокусировку (arcane focus), но он не волшебный сам по себе.

32. Потайной люк

Лестница заканчивается на площадке высотой 6 футов. Потолок состоит из плотно прилегающих друг к другу досок, с деревянным люком. Люк заперт отсюда и его можно распахнуть и выбраться в охотничью комнату (локация 3).

Развитие сюжета

После обнаружения, этот люк можно использовать, чтобы быстро покинуть подземелья.

33. Кабинет лидера культа

Дверь в юго-западном углу на самом деле замаскированный **мимик (mimic)**. Любой, кто коснется двери, приклеивается к ней, после чего мимик нападает. Также мимик нападает, если получит урон.

Над столом, в центре комнаты свисает люстра. Два стула с высокими спинками стоят у стола, а на столе лежит пустой глиняный кувшин и два глиняных графина. Железные подсвечники стоят в двух углах стола, их свечи давно истлели.

34. Комната лидера культа

В комнате стоит большая деревянная кровать с прогнившим матрасом, набитым перьями, гардероб в котором висят старые мантии, пара железных подсвечников и открытый ящик с тридцатью факелами внутри. У подножия кровати незапертый деревянный сундучок, в котором несколько предметов, в том числе волшебных (смотрите раздел «Сокровища» ниже).

Два **вурдалака (ghast)** (Густав и Элизабет Дёрст) прячутся в трещинах в стенах, отмеченных X на карте. Они бросаются вперед и нападают, если кто-то забирает вещи из сундучка. На упырях надеты рваные черные мантии.

Сокровища

Герои, обыскивающие сундучок, найдут в нем свернутый *плащ защиты (cloak of protection)*, маленькая деревянная шкатулка (незапертая), в которой сложены четыре *зелья лечения (potions of healing)*, кольчужная рубаха (chainshirt), комплект столовых принадлежностей, фляга алхимического огня (flask of alchemist's fire), фонарь «бычий глаз», набор воровских принадлежностей и книга заклинаний в желтом переплете, в котором содержатся следующие заклинания волшебника:

1 уровень: *маскировка (disguise self), опознание (identify), доспехи мага (mage armor), волшебная стрела (magic missile), защита от добра и зла (protection from evil and good).*

2 уровень: *темное зрение (darkvision), удержание личности (hold person), невидимость (invisibility), магическое оружие (magic weapon).*

Все эти вещи забрали у искателей приключений, попавших в Баровию, а затем схваченных и убитых культом.

35. Реликварий

В этой комнате звучит призрачное пение, доносящееся из локации 38. Герои могут различить дюжину голосов снова и снова повторяющих: «Он - Древний. Он - Земля».

Культ собрал несколько реликвий, использующихся в ритуалах. Эти бесполезные предметы сложены в тринадцать ниш в стенах:

- Маленькая мумифицированная желтая рука с острыми когтями (рука гоблина) на веревочке.
- Нож вырезанный из человеческой кости.
- Кинжал с черепом крысы на рукояти.
- Шар диаметром 8 дюймов, сделанный из глаза нотика.
- Кропило вырезанное из кости.
- Свернутый плащ, сшитый из кожи упырей.
- Сухая жаба, привязанная к палочке (можно спутать с *палочкой превращения*).
- Мешочек, наполненный гуано.
- Отрезанный палец карги.
- Деревянная фигурка мумии, размером 6 дюймов, со скрещенными на груди руками.
- Железная подвеска, с изображением лица дьявола.
- Съежившаяся, высушенная голова полуслика.
- Маленькая деревянная шкатулка, с высушенным языком дикого волка.

Южный туннель спускается вниз под углом 20 градусов в мутную воду и заканчивается ржавой подъемной решеткой (локация 37).

36. Тюрьма

Тут культисты держали заключенных, прикованными к стенам в нишах. Заключенных тут давно нет (их кости лежат в локации 27), но ржавые кандалы все еще на месте.

Тайная дверь

На южной стене есть тайная дверь, найти которую можно с успешной проверкой мудрости (внимательности) со Сл 15. Если ее открыть, обнаружится проход в локацию 38.

Сокровища

В камере, отмеченной X на карте, висит человек в рваной черной мантии. Это скелет члена культа, который осмелился усомниться в целесообразности слепой преданности Страду. Герои, обыскивающие скелет, обнаружат золотое кольцо (стоимостью 25 зм) на фаланге пальца.

37. Подъемная решетка

Туннель преграждает ржавая железная подъемная решетка, которую можно поднять при успешной проверке силы (атлетики) со Сл 20. Также ее можно поднять, используя деревянное колесо, наполовину торчащее из восточной стены в локации 38 (колесо вне досягаемости от тех, кто пришел с восточной стороны решетки). Пол под решеткой под водой на глубине 2 фута.

38. Ритуальный зал

В этой затопленной комнате культ проводил свои ритуалы. Отсюда раздается пение, слышимое по всему подземелью, но как только герои заходят в подземелье наступает гнетущая тишина.

> Песнопения прекращается, пока вы оглядываете комнату, величиной в сорок квадратных футов. Гладкие каменные стены создают тут хорошую акустику. Простенькие каменные колонны поддерживают потолок, а разом в западной стене ведет в темную пещеру, заваленную мусором. Пол покрыт мутной водой. Ступеньки поднимаются на сухой каменный выступ, идущий вдоль стены. В центре комнаты расположен восьмиугольный помост, куда тоже ведёт лесенка. Прямо над каменным алтарем, в центре помоста, болтаются ржавые цепи. На алтаре вырезаны изображения скалящихся упырей, и он покрыт высохшей кровью.

Глубина воды – 2 фута. Помост и выступ поднимаются на 5 футов от земли (на 3 фута от воды), а

потолок в 16 футах (11 футах от помоста и выступа). Цепи, свисающие с потолка, длинной в 8 футов – культисты пристегивали к ним пленников, подвешивая над алтарем, вскрывая их ножами и поливая алтарь свежей кровью.

У восточной стены встроено, наполовину погруженное в нее, деревянное колесо, соединенное со скрытым механизмом. Герой может использовать действие, чтобы повернуть колесо, подняв или опустив подъемную решетку (смотрите локацию 37).

Дыра в западной стене ведет в естественную нишу. Куча мусора, лежащая там, наполовину в воде – это **ползучая насыпь (shambling mound)**, которого культисты прозвали Лоргот Осквернитель. Он спит, но пробуждается если на него напасть или если герои призовут культистов, но откажутся выполнить их ритуал (смотрите раздел «Кто-то должен умереть!» ниже). Герой, стоящий возле кучи мусора, может узнать, что это ползучая насыпь, если успешно пройдет проверку интеллекта (природы) со Сл 15.

«Кто-то должен умереть!»

Если герой взберется на постамент, прочитайте:

> Пение снова возобновляется. Тринадцать темных фигур появляются на выступе вокруг комнаты. Они выглядят как люди в черных мантиях с факелами. Но огонь факела черный и будто затягивает в себя свет. На месте их лиц – пустота.
>
> «Кто-то должен умереть!» затягивают они снова и снова. «Кто-то должен умереть! Кто-то должен умереть!»

Фигуры – безобидные видения, которые нельзя повредить, изгнать или развеять.

Герои на постаменте должны принести в жертву существо на алтаре или навлекут на себя гнев культа. Они поймут это, если успешно пройдут проверку интеллекта (религии) или мудрости (проницательности) со Сл 11. Чтобы жертва была зачтена, существо должно умереть на алтаре. Виденим нет дела до того, какое существо будет принесено в жертву, но их не обмануть иллюзиями.

Если герои приносят жертву, культисты исчезают, но их неутомимое: «Я – Древний. Я – Земля», снова эхом разносится по подземелью. Страд узнает о жертве и Дом смерти больше не удерживает героев (смотрите «Заключение» ниже).

Если герои спускаются с постамента, не принеся жертву, пение изменяется: «Пробудись Лоргот Осквернитель, ибо мы взываем к тебе!» Это пение заставляет бродячий холм подняться и напасть. Он преследует жертв по всему подземелью, но не покинет его. Он двигается по туннелям свободно, ему не требуется протискиваться. В начале первого хода пение снова меняется: «Грядет конец! Хвала Смерти!» Если бродячий холм умирает, пение прекращается и видения исчезают навсегда.

Концовки

Туманы Равенлофта окружают Дом смерти пока герои не взойдут на постамент и либо не принесут жертву, либо не откажутся от этого. Страда устраивают оба варианта, и он заставляет туманы рассеяться.

Жертва принесена

Дом смерти не причиняет вреда группе, которая согласилась принести в жертву живое существо на радость культу. После того, как жертва принесена, герои вольны уйти. Покинув дом, они поднимаются на 3 уровень.

Жертва не принесена

Если герои пошли против культа, не принесли жертву и либо сбежали от бродячего холма, либо убили его, Дом смерти обрушивает на них свой гнев, когда они пытаются уйти. Когда герои возвращаются наверх, они должны пройти инициативу и видят следующее:

- Все окна наглухо закрыты. Ставни и внешние стены невозможно повредить оружием и заклинаниями героев.
- Все двери исчезают и их заменяют вертящиеся косы. Герои должны пройти проверку ловкости (акробатика) со Сл 15, чтобы пройти через опасный дверной проем целым и невредимым. Если изучать вращение кос одну минуту, то можно вычислить, когда косы оставляют безопасный проход, во время вращения. В этом случае вместо проверки ловкости, делается проверка интеллекта со Сл 15. При провале любой из этих проверок герой получает 2к10 урона рубящим оружием, но все равно проходит через проем. Если героя толкнуть в дверь, то он должен пройти спасбросок ловкости со Сл 15, чтобы не получить урон. Клинки невозможно обезвредить.
- Каждая комната, в которой есть камин, очаг или печка заполнена ядовитым черным дымом. Комната полностью укрыта (heavily obscured) и любой, кто начинает ход в дыме должен пройти спасбросок телосложения со Сл 10 или получит 1к10 урона ядом.
- Внутренние стены становятся гнилыми и хрупкими. Каждая секция 5 на 5 футов имеет КД 5 и 5 хитов. Ее можно уничтожить с помощью успешной проверки силы (атлетики) со Сл 10. Из уничтоженной секции стены появляется **стая крыс (swarm of rats)** и нападает на героев. Стаи крыс не покидают дом.

Считайте инициативу, пока герои не окажутся на улице. После спасения они поднимаются на 3 уровень и дом больше не представляет для них угрозы.

Группа вконтакте, посвященная «Проклятию Страда»: https://vk.com/curseofstrahd
Главный разработчик: Кристофер Перкинс.
Консультанты: Трейси и Лора Хикмэн.
Разработчики: Адам Ли, Ричард Уиттерс, Джереми Кроуфорд.
Старший редактор: Джереми Крауфорд.
Редактор: Ким Мохан.
Помощник редактора: Скот Фицджеральд Грей.
Главные дизайнеры D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд.
Переводчик: Феоктистов Олег.
Верстка: stivie
для dungeons.ru - http://dungeonsanddragons.ru
этот и другие материалы доступны на сайте http://ravenloft.dungeonsanddragons.ru
Арт-директор: Кейт Ирвин.
Дополнительные ведущие художники: ШаунаНарциссо, Ричард Уиттерс.
Художник-оформитель: Эми Танжи.
Художники иллюстраторы: Чак Лукас, Ричард Уиттерс.
Картографы: Майк Шлей.
Управление проектом: Нил Шинкл, Хизер Флеминг.
Производственные услуги: Синда Каллавей.
Технические специалисты: Стивен Болен, Кармен Чун, Кевин Уи.
Допечатная подготовка: Джефферсон Данлап.
Другие члены команды D&D: Грэг Билсланд, Крис Дапиус, Давид Гершман, Джон Фейл, Тревор Кидд, Кристофер Линдси, Шелли Маззанобль, Бен Петрисор, Хилари Росс, Лиз Шух, Мэтт Сернетт, Натан Стюарт, Грэг Тито.